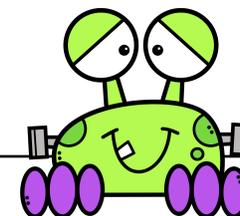


Planification de la séquence : Conte sonorisé d'Halloween

Cette séquence en réseau est vécue selon trois modalités dans le but de favoriser le travail collaboratif et les échanges interclasses qui sont de véritables leviers pour les apprentissages de vos élèves : en visioconférence, des activités en classe et d'autres de collaboration à l'écrit.



Description

Lors de la première rencontre interclasses (**9 octobre 9h15**), une enseignante de musique présentera un conte d'Halloween incomplet et expliquera quelques notions musicales en lien avec le procédé de composition de la reproduction sonore.

En classe, **entre le 9 et le 23 octobre**, chaque groupe sera invité à compléter le conte avec des mots ou groupes de mots en lien avec la fête de l'Halloween (Ex. une explosion de citrouilles). Par la suite, ils devront inventer un son associé avec le mot ou groupe de mots et faire un dessin (numérique ou autre) représentant ce qu'ils auront choisi. Les enseignants.es qui participent au projet seront invités à déposer leur dessin ainsi que leur son sur un [PADLET](#) au plus tard le **23 octobre 2024 à 16h00**.

Par la suite, un livre Bookcreator sera réalisé par la coordonnatrice du projet et sera présenté aux classes lors de la deuxième rencontre virtuelle le **29 octobre 2024 à 9h15**.

Le lien vers le livre Bookcreator sera envoyé aux classes participantes et pourra être partagé aux parents des élèves.

Dispositif pédagogique:

Livre collectif

Niveaux scolaires ciblés

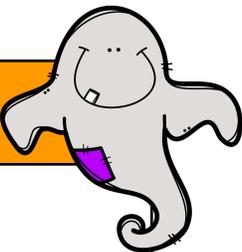
Préscolaire

Intention pédagogique générale

L'activité Conte sonorisé d'Halloween vise à offrir aux élèves du préscolaire une occasion de collaborer avec d'autres élèves tout en s'initiant à quelques notions musicales.

<p>Domaines de développement, compétences et axes de développement (Programme-cycle préscolaire)</p>	<p><i>Imaginer et reproduire un son lié à une action, montrer de l'intérêt lors de la présentation d'une nouvelle activité, expérimenter différents gestes, techniques, matériaux et outils (Domaine cognitif)</i></p> <p>Émettre des idées et faire des propositions, participer à la prise de décisions, faire des propositions qui tiennent compte du but commun; (Domaine social)</p> <p>Utiliser des mots et faire des liens avec ce qu'il connaît, démontrer de la curiosité et de l'intérêt à l'égard des mots ;écouter les autres enfants lorsqu'ils s'expriment ;recourir à sa langue première pour s'exprimer; (Domaine langagier)</p>	
<p>Dimensions de la compétence numérique</p>	<p>Communiquer à l'aide du numérique ▾</p>	<p>Produire du contenu à l'aide du numérique ▾</p>

Calendrier de déroulement de la séquence des activités

Dates et modalités	 Déroulement 
<p>RENCONTRE VIRTUELLE # 1</p> <p>VISIOCONFÉRENCE Interclasses</p>	<p>Présentation des classes. Présentation du conte incomplet.</p> <p>Présentation du projet (ce que chaque classe sera invitée à faire).</p> <p>Discussion sur l'Halloween et sur les sons. Vitamines rythmiques en lien avec le vocabulaire d'Halloween.</p>
<p>Travail asynchrone DANS CHAQUE CLASSE</p>	<p>Poursuite de la discussion dans chaque classe sur l'Halloween.</p> <p>Choix du mot ou groupe de mots pour compléter une page du conte. Échanges pour trouver un son qui peut y être associé.</p> <p>Dessin collectif réalisé sur un outil numérique ou non (au choix de chaque classe).</p> <p>Partage sur le PADLET</p>
<p>RENCONTRE VIRTUELLE # 2</p> <p>VISIOCONFÉRENCE Interclasses</p>	<p>Rencontre des classes pour le dévoilement du conte sonorisé collaboratif Échanges sur les défis vécus dans les classes. Qu'est-ce que vous êtes le plus fier? Qu'avez-vous appris? Qu'avez-vous trouvé difficile?</p>
<p>Pour vous inspirer</p>	<p>LIEN LIVRE BOOKCREATOR du projet réalisé en 2022</p>